dr hab. Marek Grzyb,
Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Akademia Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

Wrocław, 20.01.2020 r.

Recenzja pracy doktorskiej oraz dorobku artystycznego Pani mgr Aleksandry Jarosz uczestniczki Stacjonarnych Środowiskowych Studiów Doktoranckich sporządzona w związku z wszczętym przewodem doktorskim w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne, na Wydziale Projektowym Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Dane personalne

Pani Aleksandra Jarosz urodziła się 21 grudnia 1991 roku w Gliwicach.
Przebieg edukacji Pani Jarosz
2011 - 2015 Studia Licencjackie, Projektowanie Graficzne na Wydziale Informatyki w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach
2010 - 2015 Studia Magisterskie, Psychologia na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego.
2016 - 2019 Studia Doktoranckie kierunek Projektowanie Graficzne, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach.

Doświadczenie dydaktyczne Pani Aleksandry Jarosz

2016 Warsztat terapii zajęciowej "Zorza" w Łodzi - Instruktor
2017 Środowiskowa świetlica profilaktyczna pod opieką merytoryczną Monaru w Łodzi - Wychowawca
2018 do teraz - Wykładowca w Górnośląskiej Wyższej Szkoła Przedsiębiorczości w Chorzowie, prowadzi przedmiot - Teoria Cyfrowych Mediów Interaktywnych, Aspekty psychologiczne i socjologiczne w grach.

Ocena dorobku artystycznego

Doktorantka swoje artystyczne zainteresowania kieruje ku realizacjom multimedialnym, a w szczególności ku kreacji graficznej strony aplikacji i gier komputerowych. Dlatego też jej dorobek wystawienniczy i publikacyjny sytuuje się w obszarach poświęconym temu obszarowi.
Działalność artystyczna Pani mgr Aleksandry Jarosz w latach 2016–2019 obejmuje zespołowe prace interaktywne z których większość zaliczyłbym do produkcji określanych jako game art - czyli artystycznych wypowiedzi poprzez medium gier komputerowych.
Jednak sama doktorantka jak przyznaje w rozprawie - umieszcza swoje dokonania w nurcie serious games. Rozumienie tego typu realizacji opiera się na koncepcji połączenia „poważnego" (nie rozrywkowego) celu powstania z użyciem technologii i wiedzy z przemysłu gier wideo. W realizacjach tego rodzaju twórcy chcą przy wykorzystaniu właściwości i możliwości gier komputerowych (immersyjność wirtualnych światów, atrakcyjny system wzmocnień, jasną organizację celów, niskie koszty powielania i treningu umiejętności) rozwiązać wybrany problem np. społeczny.

Wśród projektów zaprezentowanych w portfolio przez Panią Aleksandrę wyróżniłbym dwie realizacje które dobrze oddają obszar zainteresowań doktorantki oraz używane przez nią strategie i metody pracy.

Pierwsza realizacja to - zaangażowana gra komputerowa Indygo, opublikowana na platformie Steam 24 października 2017. Indygo to narracyjna gra przygodowa, opowiadająca o depresyjnych zaburzeniach nastroju. Głównymi zadaniami gry są: przybliżenie problemu depresji, psychoedukacja osób, które mają w swoim otoczeniu osoby cierpiące na depresje, walka ze stygmatyzacją osób chorych psychicznie.

Drugim wybijającym się projektem jest zaangażowana gra komputerowa - Fantastic Fetus. Ta realizacja to rodzaj satyry politycznej inspirowanej Czarnymi Protestami z 2016 roku. Graficznie przypomina ona gry typu Tamagotchi gdzie gracz opiekuje cyfrowym zwierzątkiem w tym przypadku jest to opieka nad ciężarną kobietą.

Realizacje Pani Aleksandry Jarosz to złożone programistycznie interaktywne utwory wykorzystujące technologie i wiedzę z obszaru przemysłu gier wideo. Autorka poszerza ich typowe możliwości o wprowadzenie dodatkowej warstwy – społecznego zaangażowania.

Duży wpływ na taki wybór celów i tematyki jej realizacji miała edukacja psychologiczna Pani Aleksandry z której często czerpie zagadnienia i kreowane idee.

Zdecydowana większość prac Doktorantki wymusza pracę grupową wielu specjalistów z różnych dziedzin. Jest to praca długofalowa i efekty początkowych założeń pojawiają się dopiero po wielu miesiącach.

Ze względu na charakter i rodzaj dzieł doktorantki jej działalność wystawiennicza sytuuje się w obszarach poświęconych grom komputerowym. Realizuje się głównie na imprezach branżowych poza systemem galeryjnym sztuki. Z jej wystąpień wymieniłbym m.in.:

Wystawa na festiwalu fantastyki Pyrkon , Poznań - prezentacja gry Indygo, 2017.
Wystawa na festiwalu sztuki multimedialnej Ars Independent Katowice 2017-2018
- prezentacja gry Indygo.
Wystawa zbiorowa „Spotkania" Rybnicki Festiwalu Sztuki, 2018.
Wystawa na targach Gamescom w Kolonii - prezentacja gry Indygo, 2017.
Wystawa na Fan Expo Canada w Toronto reprezentant Polski - prezentacja gry Indygo, 2017.
Wystawa na konferencji Nordic Game Conference w Malmo - prezentacja gry Indygo, 2017.
Wystawa na festiwalu A Maze w Berlinie - prezentacja gry Indygo, 2017.
Wystawa podczas konferencji Game Devloper Session, Praga, 2017.

Za swoje dokonania Pani Aleksandra Jarosz otrzymała w okresie 2016 -2019 szereg nagród i wyróżnień jak :

Nagroda Główna 2016 - Microsoft Szkoła Twórców Gier, 2016.
Trzecie miejsce w konkursie Game Industry Conference za grę Indygo, 2017.
Pixel Awards - finalista w ramach festiwalu Pixel Heaven, 2017.
Game Dev Days Graz – Finalista w konkursie gier niezależnych, wystawa finałowa, 2019.
Digital Dragons – finalista konkursu, udział w wystawie finałowej, 2019.
A MAZE – Finalista konkursu, udział w wystawie finałowej, 2019.

Na szczególna uwagę zasługuje aktywność doktorantki w sferze wystąpień na konferencjach naukowych i branżowych. Tu wymieniłbym najważniejsze:

- Wygłoszenie referatów na konferencji Game Industry Conference:
2016 - referat w języku polskim: „Gry w walce z depresją i lękiem"
2018 - referat w języku angielskim: „Your player has needs, take care of them!"

2018 - panel w języku angielskim: "What can game developers have from game researchers
- Wygłoszenie referatu i prowadzenie warsztatu na festiwalu Pyrkon 2017 referat : „Gry w walce z lekiem i depresją", warsztat : „Podatni na immersję" 2017
Wygłoszenie referatu na Conference on Game Innovations 2016 referat : „Gry wideo w oddziaływaniach psychologicznych ze szczególnym uwzględnieniem depresji"
- Międzynarodowa konferencja naukowa z cyklu Kulturotwórcza funkcja gier - Polskie Towarzystwo Badania Gier. Poznań. 2016 referat: „Gry w walce z depresją i lękiem"
2016 referat: „Choroba stymulowana w VR - czym jest i jak jej uniknąć"
- Wygłoszenie referatu i panel na międzynarodowej konferencji Game for Impact
2018 referat : „Zrozumieć depresję"2018 panel : „Games for Health" Uczestnicy panelu: Thomas Lilge, Sinan Turnacioglu, Jurriaana van Rijswijka, Aleksandra Jarosz
- Konferencja Game Access – Brno, Czechy 2019 referat : „Video games as an additional tool in depression treatment, 2019 panel: „Emotions in games".
- Festiwal A MAZE 2019 referat Reproductive Rights in Poland and Argentina: Games as a Form of Protest, 2019.

Struktura rozprawy doktorskiej

Praca zatytułowana „Interaktywne doświadczenie z elementami mierzącymi ekstrawersje i introwersje użytkownika" wraz z bibliografią liczy 77 stron, starannie zaprojektowanych i ilustrowanych. Składa się z Wstępu i dwóch głównych części zatytułowanych - Cześć Teoretyczna i Cześć Praktyczna, które dzielą się rozdziały a te na podrozdziały.
Bogata i wystarczająca bibliografia liczy 45 pozycji, na które składają się pozycje z teorii sztuki, teorii mediów oraz pozycje naukowe - szczególnie z obszaru psychologii. Struktura rozprawy jest przejrzysta, tytuły poszczególnych rozdziałów i podrozdziałów odnoszą się do kolejno omawianych problemów.
Pierwsza część rozprawy dzieli się na zatytułowane trzy rozdziały. Pierwszy zatytułowany - Interaktywne doświadczenie prezentuje podstawy teorii oraz alternatywne działania w projektowaniu gier jak gry serious game, gry dokumentalne, gry dziennikarskie czy gry autobiograficzne. Zagadnieniem poruszanym także w tym rozdziale jest fundamentalne pytanie - czy gry mogą być dziełami sztuki?
Kolejny rozdział zatytułowany - Osobowość i jej pomiar w psychologii opisuje zjawisko osobowości oraz naukowe sposoby jej pomiaru w rozbiciu na ekstrawersję i introwersję. Tu także autorka prezentuje zagrożenia i pułapki w interpretacji wyników badań w tej sferze badań.
Druga części zatytułowana - Część praktyczna została podzielona na cztery rozdziały: Przygotowanie badań, Proces tworzenia wirtualnego środowiska, Przeprowadzenie badań i Podsumowanie. W pierwszym rozdziale autorka stawia sobie zasadnicze pytanie - czy na podstawie zachowań gracza można wyciągnąć wnioski na temat jego właściwości psychologicznych. Do tego pytania dobiera metodę i model badawczy, stawia hipotezy i opisuje narzędzia badawcze.
W drugim rozdziale Doktorantka prezentuje motywacje wyboru warstwy wizualnej dzieła oraz wyjaśnia powody takiej decyzji. Tu także prezentuje sposoby zastosowanej interaktywności i prezentuje wybrany model interaktywności.
Kolejny rozdział to opis przeprowadzonych dzięki pracy badań, oraz analiza uzyskanych wyników. Czwarty rozdział to posumowanie i opis kolejnych możliwych kroków w udoskonaleniu dzieła.
Chciałbym zwrócić uwagę na język prowadzonych w opracowaniu analiz. Mam na myśli nie

tylko kulturę słowa, ale też syntetyczność w budowaniu wypowiedzi.
Konstrukcja pracy, logika następujących po sobie rozdziałów, zapis poszukiwań i wniosków w obrębie kolejnych części pracy, które w ramach pracy praktycznej badała doktorantka świadczy o jej dużym doświadczeniu i wiedzy psychologicznej.

Ocena dzieła

Pani Aleksandra Jarosz przedstawiła do oceny dzieło zatytułowane - Komputerowa gra narracyjna SEN. Jest to realizacja poszukująca nowych zastosowań w obrębie interaktywnych środowisk wirtualnych i gier komputerowych. Oprócz typowych celów wskazywanym grom komputerowym jak np.: eksploracja środowiska gry, autorka stawia przed dziełem zadanie zbierania danych oraz pomiar zmiennych psychologicznych.
Pani Aleksandra Jarosz zrealizowała hybrydową formę która pod warstwą rozgrywki ukrywa narzędzie do pomiaru właściwości psychologach interaktora. Analizując wybory i zachowania gracza realizacja SEN ma za zadanie ocenić czy użytkownik jest ekstrawertykiem lub introwertykiem.

Tytuł i scenariusz gry autorka oparła na wierszu „Sen" Marii Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej. W utworze tym podmiot liryczny podróżuje przez tajemnicze miejsca, w których obiekty przemieniają się inne przedmioty znajdując się w nietypowych dla siebie kontekstach. Z tego względu w warstwie wizualnej gry SEN doktorantka postanowiła inspirować się pracami artystów surrealistycznych, szczególnie w zakresie używania i dekonstrukcji znaczenia przedmiotów. Także postacie pojawiające się w grze nawiązują do osób występujących na obrazach surrealisty Rene Magritte'a.
Lokacje gry zostały tak zaprojektowane aby wspierać pomiar wybranej zmiennej osobowościowej. Każda lokacja ma unikalną paletę barw, co ułatwia nawigację, oraz podkreśla unikalny charakter danego miejsca. Każdy etap gry posiada indywidualny podkład muzyczny podkreślający atmosferę i nastrój danej części.
W grze SEN doktorantka zastosowała kilka typów interakcji ze środowiskiem gry. Pierwszy to eksploracja wykreowanego świata która przesuwa narrację w odpowiednim kierunku, oraz penetracja danej lokacji wraz z jej historią. Kolejnym typem interakcji ze środowiskiem gry jest eksploracja środowiska interaktywnego służąca odnalezieniu przedmiotów i elementów umożliwiających dalszą rozgrywkę. Ostatnim najbardziej złożonym typem interakcji są dialogi. Użytkownik musi wybrać jedną, z możliwych opcji odpowiedzi na pojawiające się wypowiedzi postaci spotykanych w grze. W zależności od jego zachowania narracja zmienia swój kierunek. Ten sposób interakcji z dziełem jest ważny zarówno dla rozgrywki (przesuwa akcje gry) ale jest także narzędziem diagnostycznym.
Praca Pani Jarosz jest autonomiczną wypowiedzią artystyczną wywiezioną z surrealistycznego pojmowania i postrzegania rzeczywistości. Oparcie strony wizualnej na koncepcjach surrealizmu, ma wzbudzać niepokój, zaburzać porządek, a jednocześnie otwierać interaktora na alternatywne sposoby poznania rzeczywistości. Stworzone lokacje w grze stanowią przestrzeń do szukania nowych znaczeń, reinterpretacji, a co za tym idzie prowokują użytkownika do tworzenia własnych treści.
Twórczość Pani Jarosz oraz realizacja SEN wprowadza do gier nowe konteksty związane ze zmianami społecznymi. Współczesne pokolenie nie chce być już tylko graczem - konsumentem, chce tworzyć i rozszerzać własny indywidualny świat gier. Chce mówić poprzez medium gier komputerowych tak jak to się stało wcześniej z filmem i fotografią.
Historia gier i realizacji wirtualnych służących w badaniach czy leczeniu jest już w miarę długa. Od słynnego Snow World (ukończonego w 2003 roku) pozwalającego na redukcję

odczucia bólu u poparzonych pacjentów, poprzez aplikacje VR do leczenia objawów arachnofobii czy zespołu stresu pourazowego u poszkodowanych w czasie ataku z 2001 roku. Szczególnie nauki o człowieku (psychologia, medycyna) są zainteresowane możliwościami gier i wirtualnej rzeczywistości. Świadczyć może o tym 10 edycji międzynarodowego zdarzenia - konferencji Games for Health w Eindhoven.
Współczesne gry szukają dla siebie własnego miejsca. Pełnią znacznie więcej funkcji niż potocznie się im przypisuje – diagnozują problemy społeczne, angażują graczy w dyskusję, wspomagają procesy edukacyjne i terapeutyczne. Czy tzw. gry zaangażowane są potrzebne? Czy mogą znaleźć swoje zastosowanie w medycynie czy edukacji? Czy faktycznie można zmieniać rzeczywistość poprzez gry? Zarówno realizacja SEN Pani Jarosz jak i cała jej twórczość udowadnia że warto próbować.

Konkluzja

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym i teoretyczną częścią pracy doktorskiej zatytułowanej „Interaktywne doświadczenie z elementami mierzącymi ekstrawersje i introwersje użytkownika", stwierdzam, iż pani magister Aleksandra Jarosz zaprezentowała oryginalne i samodzielne dokonanie artystyczne spełniające wszelkie warunki określone w art. 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.
W konkluzji, przedkładam Radzie Dyscypliny Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach wniosek o nadanie magister Aleksandrze Jarosz stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Wrocław 20.01.2020